

MUTANT  
CHRONICLES

#1 1996



CHRONICLES FROM THE

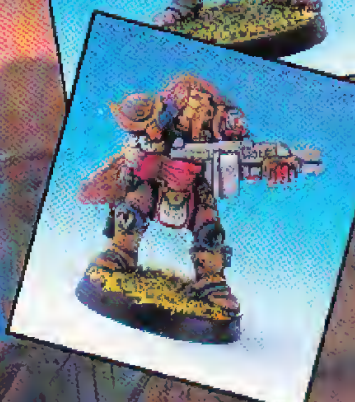
# WARZONE

En ny spännande tidning  
till figurslagspelet  
Warzone:

- Nya brutala närstridsregler!
- Svar på de vanligaste frågorna i Warzone!
- Nya figurer!
- Tre kraftfulla personligheter:
  - Kardinal Dominic av Luna
  - Alakhai den Sluge
  - Valpurgius, Alakhais arkemagus



ISBN 91-7898-471-A  
ART 69072  
15.00  
9 78917





DIORAMOR

# WARZONE

TM

DIORAMOR



*Imperial Wolfbanes attackerar Cybertronic Chassörer och en Attila III Kyrrasiär*



*En inkvisitor leder två Brödraskaps soldater, deras sergeant och en mortifikator mot en blodtörstig enhet nekromutanter, anförda av en centurion.*



## VÄLKOMMEN TILL CHRONICLES FROM THE WARZONE

Jag andades nt. Det hade varit en fruktansvärd morgon. Det regnade och allt var helt enkelt fel. De reguljära trupperna skulle ha kommit den här morgonen, men de hade inte syns till. Gissade på att de troligtvis redan blivit slaktade i strid några mil härifrån. Det var inte många kvar av oss nu. "Du där! Kom hit!" Skrek jag till en ung man i reguljär uniform som stapplade förbi mig. "Vad har du gjort av din rustning? Sätt på den genast!" Soldaten svarade: "Nej... sir... det tänker jag inte... det är för varmt... häh... häh...". Inte en till. Djungelfebern kommer att ta kål på oss allihop, om inte de odöda legionärerna gör det först. Vi har varit här i fem dagar nu. Jag tog tag i mannen, men han slet sig loss och började klättra upp ur skyttegravan. "Neeeee! Låt mej gå!" Innan jag fick tag på honom igen hade han redan kommit upp och det tog inte mer än en och en halv sekund innan det hördes en hög explosion och mannen föll ner, nu med ett stort hål mellan ögonen.

Hej och välkommen till Chronicles from the Warzone. Vad är då Chronicles from the Warzone, kan man fråga sig? Chronicles from the Warzone är en tidning som handlar om allt som har något att göra med det förträffliga figurslagspelet Warzone. Syftet med denna tidning är att svara på frågor, hålla er spelare informerade om nyheter från oss, berätta om vilka nya produkter som kommer till Warzone och vilka figurer som släpps den här månaden.

ge ut regler för nya trupptyper och monster och ge dig stridsrapporter och scenarion. Varför inte ta det här första numret av Chronicles from the Warzone som ett exempel för vad den kan innehålla.

Figursidorna visar vad som har utgivits och hur du målar dina figurer. Personligheterna ger dig den där lilla extra kraften du ibland behöver på slagfältet. De nya reglerna för närstrid kan ses som lite mer realistiska än de som finns i Warzone regelboken.

Kommande nummer kommer också att innehålla en Frågor och Svar-spalt, en sida med brev från läsarna, månadens figur utgivning och mycket mer.

Skriv till oss och säg vad du tycker och vill!



Sami Sinervä, Chefredaktör



Nils Gulliksson, Editor

Sami Sinervä, Chefredaktör

ANSVARIG UTGIVARE:  
Target Games

CHEFREDAKTÖR:  
Sami Sinervä

UTVECKLING:  
Henrik Strandberg

ADDITIONAL  
DESIGNERS:  
Chris Bledsoe  
Joseph Goodman  
Derek Jones  
Bill King

ÖVERSÄTTNING:  
Arvid Blomberg

ÖVRIGA  
BILDANSVARIGAR:  
Matt Forbeck  
Patrick Backlund  
Fredrik Malmberg  
Bob Watts  
Cees Kwakvis  
Stellan Ljungqvist

ART DIRECTOR:  
Nils Gulliksson

FORMGIVNING:  
Marlies Hedman

OMSLAGS DESIGN:  
Jeras Moes

OMSLAGS BILD:  
Paul Benney  
Studio Parante: Paolo  
Parante & Alex Hawley

ILLUSTRATIONER:  
Studio Parante: Paolo  
Parante & Alex Hawley  
Tony Bagge  
Paul Bonner

SPILTESTARE:  
John Mangold  
Chris Beatty  
Wend Brabham  
Mark Jumboville  
Arvid Blomberg  
Fredrik Svensson

WEB SITE:  
<http://www.Target.se>

E-MAIL:  
[warzone@target.se](mailto:warzone@target.se)

COPYRIGHT © 1996  
TARGET GAMES. ALL  
RIGHTS RESERVED.  
WARZONE, MUTANT  
CHRONICLES AND  
ALL CHARACTER  
NAMES AND THE  
DISTINCTIVE  
LOGOS ARE  
TRADEMARKS OF  
TARGET GAMES AB.  
MUTANT  
CHRONICLES IS A  
REGISTERED  
TRADEMARK IN THE  
U.S.A. USED UNDER  
LICENSE FROM  
MUTANT GAMES.

## INNEHÅLL

### FRÅGOR OCH SVAR . . . . . 4

Dessa två sidor svarar på era fjorton mest ställda frågor om Warzone.

### NYA FIGURER . . . . . 6

Några av de senaste figurutsläppen till Warzone.

### PERSONLIGHETER . . . . . 12

#### Dominic . . . . . 12

Som en av de mäktigaste männen i solsystemet, brukar Kardinal Dominic endast ge sig ut på slagfältet under de mest udda omständigheter.

#### Alakhai . . . . . 13

Algeroths favorit nefarit, Atakhai den Sluge, leder enorma styrkor med odöda legionärer mot sitt mål i livet; att besegra och förintä den mänskliga rasen.

#### Valpurgius . . . . . 14

Valpurgius, Alakhais onda ärkemag, är en av få Algeroth nefariter med de stora kunskaper inom den mörka symmetrin. Han är också en av de få nefariter som har förståelse för konsten.

### NYA NÄRSTRIDSREGLER . . . . . 15

Är det för lite slakt när du spelar Warzone? Kolla in dessa nya närstridsregler.



Hedgehog Necromower (#001-269613)



## FRÅGOR OCH SVAR

**FRÅGA:** Påverkas Cybertronic styrkor av gas attacker? Gör Obefläckade Furier det?

**SVAR:** Både ja och nej. Chassörer påverkas, men inte kyrassiärer och Eradicator Deathdoider. Detta skulle ha varit i regelboken men var inte det. Obefläckade Furier är immuna mot gas attacker.

**FRÅGA:** Man kan köpa Pretorian Stalkers antingen som individer eller som en grupp. Om de köps som en grupp, får de fortfarande använda handlingar som bara är tillåtna för individer?

**SVAR:** Ja, det får de. I struktur beskrivningen står det att när man köper stalkers som ett par, räknas dom som en grupp, men de räknas bara som det när du räknar ut hur många individer du får ha i din armé (m.a.o. du kan inte ha fler individer än grupper), inte när det gäller handlingar.



**FRÅGA:** Det antyds att man bara får utföra en "använda särskild förmåga" handling per runda. Stämmer det?

**SVAR:** Ja, det stämmer. Man får bara utföra en "använda särskild förmåga" handling per runda, precis som med "samling" och "ge order".

**FRÅGA:** Gäller kostnaden för granater för en granat eller för en full uppsättning?

**SVAR:** Den gäller för en full uppsättning. Annars skulle granater vara ganska oanvändbara på grund av den höga kostnaden.

**FRÅGA:** Får specialdesignade individer ha totalt tre särskilda förmågor (som grupper) eller tre förmågor utöver de i enhetsbeskrivningen? Kan Den Mörka Legionen använda reglerna för att specialdesigna grupper och individer? Kan Legionen använda särskild utrustning?

**SVAR:** Der råder delade meningar i denna fråga, det rätta svaret är: du kan ha tre särskilda förmågor utöver de i enhetsbeskrivningen. På sida 142 under "Specialdesignade Grupper" står det: "Om en grupp redan har en specialförmåga, så räknas detta som en av de tre som är tillåtna." - men det gäller bara när man specialdesignar grupper, inte individer. Du får även specialdesigna Mörka Legionen grupper och individer, men du får inte köpa särskild utrustning till dem.

**FRÅGA:** Om man får en perfekt träff med ett vapen som avfyrar markörer, tar alla figurer under markören maximal skada eller är det bara den som markören är centrerad på som drabbas?

**SVAR:** Bara den som markören är centrerad på.

**FRÅGA:** Skyddar hårt skydd (murar, etc) mot eldkastare?

**SVAR:** Som det står i Warzone regelboken på sidan 49: "Skydd stoppar inte den dödliga vågen av hetta.". Detta gäller även hårt skydd.



**FRÅGA:** Om en figur som är utrustad med ett lasersikte skjuter med ett tungvapen, får den då +4 på att träffa och +4 på skada när:

- 1) Den inte har tagit stöd och skjuter salveld?
- 2) Den inte har tagit stöd och avfyrar en koncentrerad salva?
- 3) Den skjuter salveld och har tagit stöd?
- 4) Den skjuter en koncentrerad salva och har tagit stöd?

**SVAR:** 1) Nej. 2) Nej. 3) Nej. 4) Ja.

**FRÅGA:** Om en soldat som är utrustad med AP-granater använder en handling till att sikta innan han avfyrar kastar granaten, får han då +4 på att träffa och +4 på skada (eller bara +4 på att träffa som med sprängvapen)?

**SVAR:** Han får bara +4 på att träffa.

**FRÅGA:** När man spanar efter en gömd figur, finns det några regler för att man måste spana efter den närmsta figuren i en grupp eller att man inte kan spana efter individer som befinner sig inom 9 cm från en grupp?

**SVAR:** Det här är en liten regel som inte kom med i Warzone regelboken. När man spanar efter figurer i en grupp, så måste man spana efter den närmsta om inte den närmsta figuren inte är i sådant skydd som gör den svårare att hitta. Om en individ är inom 9 cm från en grupp, så anses den tillhöra gruppen när man spanar efter den.

**FRÅGA:** Vem kan strida mot vem? Kan Brödraskaps krigare slåss mot Imperial? Kan de slåss emot Cybertronic? Kan Kartellen strida mot Brödraskapet eller Korporationerna?

**SVAR:** Det är upp till dig att bestämma. Om du inte vill spela enligt Mutant Chronicles värld så kan alla kriga mot alla. Om du vill följa Mutant Chronicles så gäller dessa regler: Brödraskaps krigare kan bara kämpa mot Den Mörka Legionen och Cybertronic. Korporationerna kan inte strida mot Kartellen eller Brödraskapet. Kartellen får bara kämpa mot Den Mörka Legionen. Men det finns förstås undantag. Brödraskapet kanske attackerar en korporation därför att man misstänker att det finns kättare där. Styrkor inom Kartellen kanske har förenats för att attackera en annan korporation. Mishima kan slåss mot Mishima på grund av alla klaner inom korporationen. Samma sorts klanfejöd kan inträffa i Bauhaus eller Imperial. Och i alla korporationer finns det förrädare, utbrytare som börjat kriga på egen hand. Använd din fantasi.

**FRÅGA:** Låt oss säga att jag har en grupp med Capitol infanteri. Den består av fyra meniga och en sergeant. Om jag börjar med att aktivera en av mina meniga, kan jag då gå utanför orderavståndet så att min sergeant, som jag sedan aktiverar, kan flytta inom orderavstånd, eller måste man göra tvärtom?

**SVAR:** Som det står i reglerna, alla figurer måste alltid vara inom orderavstånd från deras gruppleddare. De får aldrig gå utanför orderavståndet. Du får inte flytta en av de meniga utanför orderavståndet och sedan flytta sergeanten. I detta fall måste du först flytta sergeanten, som får gå utanför orderavstånd, och sedan den meniga infanteristen. Kom ihåg att om en menig är utanför orderavstånd måste han använda alla sina handlingar till

att förflytta sig tills han är inom orderavstånd. Gruppleddaren får gå utanför orderavstånd men de andra gruppmedlemmarna får inte göra det genom att använda sina egna handlingar. Självklart får någon annan tvinga en figur att flytta utanför orderavstånd, genom att använda en särskildförmåga, ramning, etc.

**FRÅGA:** I boken står det att om en enhet har mer än sju man kan den ha två tunga vapen, men sedan står det i exemplet under att om en enhet har minst sju man kan den ha två tunga vapen. Vilket är rätt?

**SVAR:** En enhet med minst sju man kan ha två tunga vapen.

**Skicka dina frågor (och brev) till:**

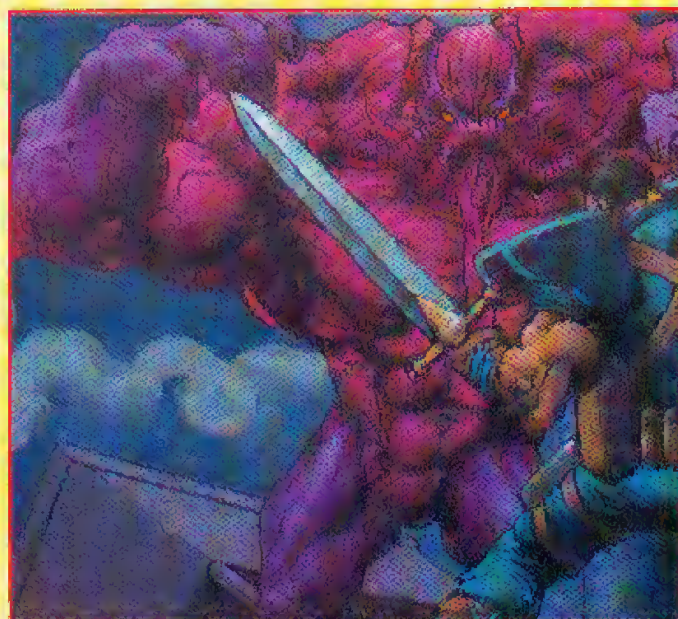
Chronicles from the Warzone

TARGET GAMES

Box 4628

116 91 STOCKHOLM

E-mail: [warzone@target.se](mailto:warzone@target.se)





**CYBERTRONIC  
CHASSÖRER**

Chassörema är Cybertronics bastupper. De är cyborger med subdermalt pansar och bioniska lemmar som gör dem många gånger starkare än normala människor.



9822



9508



9508



9805

**BLOOD BERET  
SERGEANT**

9614

**CYBERTRONIC  
KYRASSIÄR**

Kyrassiärema är Cybertronics fruktade robotkrigare. De är oödmärkliga dödsmaskiner som inte visar någon nåd, inte vet vad rädsla är och som aldrig stannar upp förrän de har förstört.

**ALGEROTH  
NEKROMUTANTER**

Levande fångar förs in i de mekaniska distorsionskammarna och genom en obelig process förändras muskelstrukturen hos offren och den genetiska koden programmeras om. Slutresultatet är en soldat med nästan perfekta stridsfärdigheter.



9513



9513



9513

**ALGEROTH  
CENTURION &  
NEKROMUTANT**

Dessa skapelser agerar som kapten över Algeroths kohorter av ondskeliga varelser.



9834



9513





## CAPITOL SEA LIONS

Sea Lions är en elittrupp från den ventusianska flottan. Enheten är stationerad på Port Mac Arthurs Graveton-arkipelagen. Soldaterna är särskilt övade och utrustade för djungelstrid.



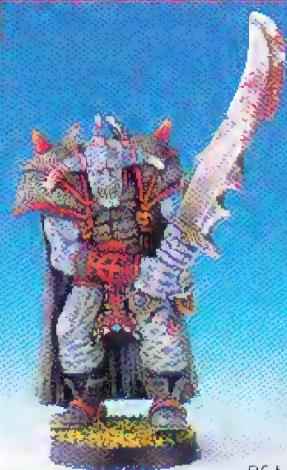
9816



9818



9509



9611

## ALGEROTH NEFARIT ALAKHAI



9833



9832

## ALGEROTH NEKROMUTANTER

## SKULPTÖRER

Mark Copplestone, Phil Lewis, Kev Adams, och Tim Prow

## MÅLARE

Jackie Appleton, Tim Prow, Joakim Kanikko, och Andres Rocabado



9607

## BROTHERHOOD MORTIFIKATORER

Mortifikatorerna är Brödraskapets lönnmördare. Dessa krigare är tränade i alla former av smygande död.



9608





NYA FIGUR

# WARZONE™

UTSLÄPP



9510

## KARTEL AGENTER

Fältagenterna är tåliga individer som ofta är Kartellens första kontakt med olika kätтарыeller eller de konspirationer som den Mörka Legionen ligger bakom.



9510



9510



9814



9827

## WOLFBANE HJÄLTAR



9817

## SEA LION KAPTEN



## BRÖDRASKAPETS INKVISITOR

Inkvisitorerna kallas ofta in för att undersöka den Mörka Legionens och kätтарыnas förehavanden. Som sådana räknas de som några av de mäktigaste och mest fruktade individerna i hela världen.



9836



9509

## CAPITOL FREE MARINES

Free Marines är den mest berömda av Capitols alla specialtrupper. Styrkan utgörs av hjältemodiga soldater som har vanhedrat sig på något sätt och numera enbart lever för att återupprätta sina namn.



9509



9821



NYA FIGUR

# WARZONE™

UTSLÄPP



9825

**BAUHAUS  
HJÄLTE**



9808

**HUSAR  
SERGEANT**



9819

**FREE MARINE  
SERGEANT**



9506

## VÄLSIGNADE LEGIONÄRER

Demnogonis horder kallas för de välsignade legionärerna, och de är uppihlida av sjukdom och pest.



9506



9506



9506

**VÄLSIGNAD  
LEGIONÄR**



9826

**CAPITOL  
HERO**



9830

**SERGEANT**





NYA FIGUR

# WARZONE™

UTSLÄPP

## BRÖDRASKAPS SOLDATER

Soldaterna är ryggraden i Brödraskapets armé. De är vältränade, mångsidiga och lojala.



9835



9512



9512



9815



9507

WOLFBANE COMMANDOS



9813

HÖVDING



9510

CARTEL  
AGENT



## HEDGEHOG NECROMOWER

Den släbba och tungt beväpnade Necromowern är ett otroligt styrkräftigt terrängfordon som modifierats för att fungera som vapenbärare.



9613





NYA FIGUR

# WARZONE™

UTSLÄPP



9507

## WOLFBANE COMMANDOS

Wolfbane Commandos är sammansatt av klanmän som av en eller annan orsak brutit blodsbanden med sina klaner och anslutit sig till "Vargarna".



9507



9507



9823

## CYBERTRONIC CHASSÖR



9609

## ALGEROTH EZOGHOUL



9511

## ODÖD LEGIONÄR



## ODÖDA LEGIONÄRER

Legionärstyrkorna är ryggraden i Algeroths legioner. Kropparna har stulits ur de oräkneliga massgravar som ligger utspridda kring solsystemets orädda slagfält, och ur de gamla begravningsplatserna på de koloniserade världarna.



9511



9511



9511







## KARDINAL DOMINIC

Kardinal Dominic är Luna Katedralens Kardinal och är därför Brödraskapets näst mäktigaste person. Han är medlem i Kurian och hoppas på att bli Kardinal själv en dag. Han har ingen aning om att han inte har en chans.

Dominic, känd som Lunas Sheriff, är en gammal man som blivit ökad på grund av sitt intresse för tortyr. Det finns inget han tycker mer om än att spendera sin tid med att förhöra en riktigt envis ung kättare. Dominic skyr inga medel för att få de svar han önskar. Det finns ingen form av levnadsströmning eller stympning som är för grotesk för denna man. Faktum är att, ju mer smärta han kan orsaka, desto bättre. Dominics uppträdande är en bitter gammal mans, därför att det är vad han är. Han är känslolös och hjärtlös, och det enda tillfället då glädje skymtar i hans ögon är när han får tillfälle att åsamka andra smärta. Han har ett helt temperament som ofta växlar snabbt och högljutt. Han förväntar sig total underkastelse av sin omgivning, och om han inte får det, så statueras ett obehagligt exempel.

### KARDINAL DOMINIC AV LUNA

NS	ES	KR	LS	HA	KP	ST	FF	RF	POÄNG
18	18	19	19	5	4	3	3	28	175

#### SPECIALREGLER:

- Dominic är en man med enorm mental styrka och omätkbar hängivenhet åt sina principer. Han är immun mot panik och flykt.
- Dominic är en mästare av Konsten. Han kan använda alla aspekter av konsten.
- Dominic får använda två handlingar till att använda en särskild förmåga per runda. Men han får inte använda samma formel ur Konsten två gånger under samma runda.
- Dominics heta temperament och rasande vrede är väl känt under soldaterna som kämpar för honom. Hans iskalla blick med sitt antydande hot om vedergällning är ofta tillräckligt för att få slöa trupper att bli väldisciplinerade. Om en vänligt sinnad enhet som drabbats av panik eller flykt befinner sig inom 60 cm från Dominic, så kan Dominic använda en handling till att inspirera enheten, effekterna av panik och flykt försvinner då helt. Denna handling lyckas automatiskt, inget slag är nödvändigt.
- Dominics närvaro på slagfältet är tillräckligt för att inspirera alla soldater som tror på ljuset, så alla mänskliga enheter inom 36 cm (alla enheter utom de från Cybertronic) från Dominic får +1 på sina NS- och ES-värden.

- Dominic är ljuset förkroppsligat. Han bär ljusets kraft inom sig; det är en del av hans helighet. för att representera detta, slå en T20 när han utsätts för en Mörk Gåva. Om resultatet är 10 eller mindre så påverkar gåvan helt enkelt inte Dominic.

#### UTRUSTNING

Kardinal Dominic bär alltid med sig sitt svärd var han än går. Han kallar det Ljusbringaren. Ljusbringaren kan användas för svepanfall. Om Dominic skadar en av Den Mörka Legionens undersåtar, gör svärdet SK 16(x3) i skada; mot fiender som inte är Legionens underhuggare gör svärdet SK 16 i skada. Ljusbringarens kostnad är

inräknad i Dominics poängvärde.

#### STRUKTUR

Kardinal Dominic är en Brödraskaps individ och personlighet. Han är, trots allt, en unik krigare, så som med alla personligheter kan det bara finnas en Kardinal Dominic på slagfältet.



Av Chris Bledsoe,  
Joseph Goodman  
and Dave Jones

#### Personlighets regler:

- Del kan inte finnas mer än en av varje personlighet i spel.
- Du kan inte köpa särskild utrustning eller speciella förmågor till personligheter.



ALGEROTH NEFARIT

## ALAKHAI

Alakhai är Algeroths överbefälhavare. Av alla Nefariter under Krigets Apostel är Alakhai den mäktigaste. Från sitt Citadell djupt inne i Venus djungler väver han militära strategier som påverkar hela solsystemet. Hans strategier är sällan mer avancerade än ett bakhåll, obeveklig styrka är hans gebit, ändå är hans planer så perfekt koordinerade och väl genomförda att hans namn är fruktat av mänskliga befälhavare (och hans egna undersåtar) överallt. Sken- och avledningsmanövrar förvandlar även de simplaste attacker till briljanta operationer. För att underlätta hans planer har han uppåttåt avsevärd kunskap om den mörka symmetrin, vilka han använder när han själv deltar i slagfältets njutningar.

Alakhai är över två meter lång. Hans rustning är smitt av förstenade mänskliga själar, dess yta är graverad med runor som berättar om de bestialiska gärningar han begått för att komma över ett sådant pansar. Hans genomborrande ögon avger en eldlik glöd över hans tunna läppar och skarpa tänder, som alltid är synliga genom hans vansinniga leende. Alakhai har alltid med sig Köttslukaren, sitt gigantiska slagsvärd, till slagfälten.

### ALAKHAI DEN SLUGE

NS	ES	KR	LS	HA	KP	ST	FF	RF	POÄNG
18	17	17	19	5	5	5	5	29	165

#### SPECIALREGLER:

- Alakhai är immun mot panik och flykt.
- Alakhai är omgiven av en aura av så ren ondska att han är delvis immun mot Konsten. När Alakhai utsätts för effekter av Konsten, slå en T20. Om resultatet är 10 eller under så har Alakhais aura stött bort besvärjelsen och den har ingen effekt.
- Alakhai är en Algeroth Nefarit. Som alla Algeroth Nefariter får Alakhai ha upp till 10 Mörka Gåvor från Den Mörka symmetri listan eller Algeroth.
- Alakhai får använda två handlingar per runda till att använda en särskild förmåga. En av dessa två handlingar måste användas till en gåva från Den Mörka



symmetri listan (inte en av Algeroths gåvor). Alakhai får inte använda samma Mörka Gåva två gånger under samma runda.

- Om Alakhai förlorar en kroppspoäng, slå en T20. Om resultatet är 10 eller under, skakar Alakhai helt enkelt av sig skadan.
- När Alakhai använder en Gåva från Algeroth, lyckas han automatiskt om han inte slår 20.
- Alakhai är en stor figur.

#### UTRUSTNING:

Alakhai bär alltid med sig Köttslukaren. Detta enorma svärd är så stort att till och med Alakhai måste svunga det med två händer. Köttslukaren gör 16(x3) i skada och kan användas till svepattacker. Kostnaden för Köttslukaren är inräknad i Alakhais poängvärde.

#### STRUKTUR:

Alakhai räknas som en individ i Den Mörka Legionen. Han är en personlighet. Det får bara finnas en av varje personlighet på samma slagfält, du får alltså bara ha med en Alakhai i din styrka.





ALAKHAIS ÄRKEMAG

## VALPURGIUS

Valpurgius är Alakhais mest favoriserade tjänare. Eftersom han är en Nefarit besitter han enorm fysisk styrka, men han föredrar att utveckla sina kunskaper inom den mörka symmetrin. Han utövar sina förmågor i sin härskares tjänst, och snider ändå hela tiden planer för att störta honom. Detta frambringar ett instabilt förhållande mellan Alakhai och Valpurgius, eftersom varje gång Valpurgius är framgångsrik så ökar Alakhais makt under Algeroth men samtidigt ökar Valpurgius makt under Alakhai.

Få kan mäta sig med Valpurgius grymhet. Till och med bland Algeroths tjänare utmärker han sig i denna egenskap. Hans illvilliga planer är invecklade och långtgående, för han har sällan bråttom. Han är nöjd med att ta det långsamt och tålmodigt så länge hans mål är inom synhåll, och innan dess, ännu långsammare för att hans mål ska komma inom synhåll.

### VALPURGIUS, ALAKHAIS ÄRKEMAGUS

NS	ES	KR	LS	HA	KP	ST	FF	RF	POÄNG
16	13	17	16	5	4	4	5	26	150

#### SPECILREGLER

- Valpurgius är en Algeroth Nefarit. Som alla Algeroth Nefariter får Valpurgius ha 10 Mörka Gåvor från Algeroths eller Den Mörka symmetris lista.

- Valpurgius är en Nefarit magus, nästan bokstavligen Den Mörka symmetrin förkroppsligad. Valpurgius har gått så långt att han skapat en egen förvriden version av Kardinalens Ljus. Han har begränsade kunskaper inom konsten som han brukar nästan lika skickligt som Brödraskapets mystiker. För att representera Valpurgius förmåga att använda konsten, slå en t20 och läs av resultatet i nedanstående tabell.

• Valpurgius får använda två handlingar per runda till att använda en särskild förmåga. En av dessa två handlingar måste användas till en gåva från Den Mörka symmetri listan (inte en av Algeroths gåvor). Valpurgius får inte använda samma Mörka Gåva två gånger under en runda.

- Valpurgius är immun mot panik och flykt.
- Valpurgius kan använda en Ge Order handling för att förse vilken figur som helst inom 36cm med en Gåva från Den Mörka symmetri listan (ej från Algeroths Gåvor) till randens slut. Figuren

som får ordern måste använda en särskild förmåga handling för att använda förmågan han givits. Om figuren inte har något KR värde, antas KR vara 8; i annat fall använd det KR värde som figuren redan har. Figuren får bara försöka använda en Gåva per runda. Varje Gåva Valpurgius har får bara användas en gång per runda, m.a.o. både Valpurgius och en beordrad figur får inte använda samma Gåva under samma runda.

- Valpurgius är en stor figur.

#### UTRUSTNING:

Valpurgius bär alltid en kort lie gjord av en svart, övernaturlig metall. Själva vapnet är inte farligt, det har bara 14 i SV, men det är i sina Mörka Gåvor som Valpurgius finner sin styrka. Vapnets kostnad är redan inräknad i Valpurgius poängvärde.

#### STRUKTUR:

Valpurgius räknas som en individ pch personlighet i Den Mörka Legionen. Du får aldrig ha fler än en av varje personlighet i spel samtidigt, du får alltså bara ha en Valpurgius figur på varje slagfält.



#### T20 RESULTAT

1-5	Valpurgius har på senare tid experimenterat med Kinetikens Aspekt. Under detta slag kan Valpurgius använda besvärjelser från Kinetikens Aspekt som om han vore förenad med Ljuset.
6-10	Som ovan, fast med Förändringens Aspekt.
11-15	Som ovan, fast med Exorcismens Aspekt.
16-20	Som ovan, fast med Mentalismens Aspekt.



Av  
Chris Bledsoe,  
Dave Jones,  
och Bill King

## NYA NÄRSTRIDSREGLER

Följande är några nya regler för närstrid till Warzone. Det är meningen att dessa nya regler ska göra närstrid ännu mer brutalt och spännande, och vi tycker att de klarar den uppgiften väl. Det är ditt val om du vill använda dessa regler eller de ursprungliga som finns i Warzone regelboken. Om du och din motspelare inte kan komma överens om vilka regler ni ska använda, slå en T20. Spelaren som högst får välja vilka regler som ska användas.

### STORMNING

Stormning är en ny handling som får användas av alla trupp typer. En stormande figur rusar mot närmsta synliga fiende figur, den försöker använda vikten i tacklingen för att nedgöra fienden. En Stormnings handling är i princip en kombinerad Förflyttnings och Närstrids handling. Man kan välja att storma den närmsta figuren inom din figurs förflyttnings avstånd. Observera att man inte får mäta avstånd mellan figurerna innan man stormar. När du bestämt dig för att storma med din figur, ta bort alla gömd och vänta markörer och flytta till baskontakt med närmsta fiende. Använd alltid den kortaste vägen till fienden för att mäta stormningens sträcka. När figuren flyttar får den göra en närstridsattack med +2 på NS och SK. Delar av bonusen kommer från den extra kraft som byggs upp när man rusar mot fienden. Det är mycket svårt att storma figurer som står på en sluttning eller kulle, halvera NS och SK bonusen för stormningen.

Om man är gömd när man påbörjar en stormning, så får ens motsåndare inte parera eller utföra en motstormning. Fiende figuren blir totalt överraskad. Denna överraskning är till den attackerandes fördel och ger ytterligare +2 i NS och SK.

Om man använder dessa regler, så är stormning numera det enda sättet man går in i närstrid på. Man kan inte storma gömda enheter. Om du däremot flyttar sin egen figur i baskontakt med en gömd fiende, så räknas det som om den gömda stormar din figur, och de får utföra en gratis attack.

Om motsåndaren fortfarande lever fortsätter närstriden som vanligt. Man får ingen bonus längre på den första attacken efter man har flyttat in i närstrid. Väntande enheter får storma figurer inom förflyttnings avstånd. Som med all

stormningar får man inte mäta avstånd innan stormningen.

Om du stormar en fiende utom din figurs förflyttnings avstånd, så tas de gömd eller vänta markörer som figuren har bort och figuren förflyttar sig med normal förflyttning mot fiende figuren. Din figur blir förvirrad och dess runda är slut. Den får inte använda fler handlingar under denna runda.

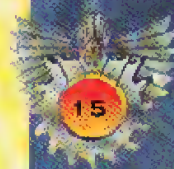
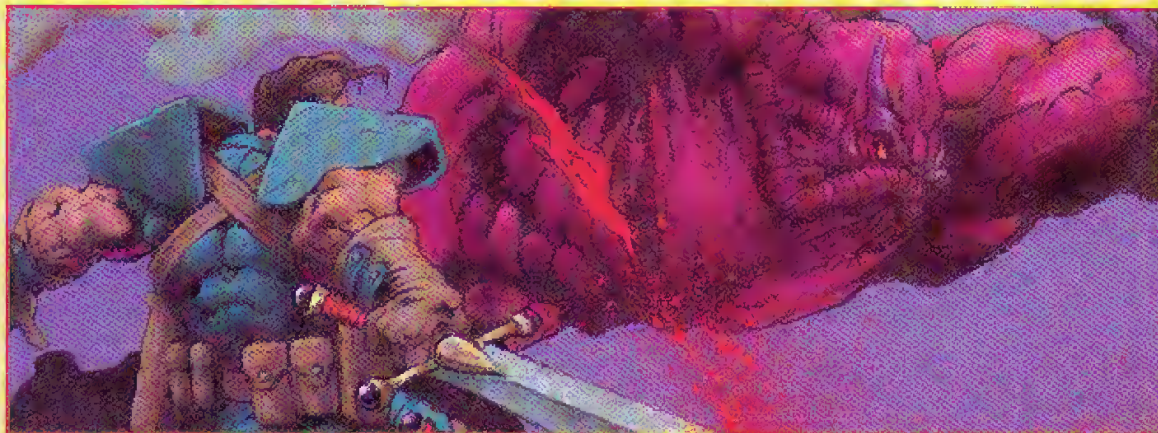
### MOTATTACK

En väntande figur kan välja att göra en motattack mot en fiende som stormar den. När din motståndare bestämt sig för att storma, så kan du välja att göra en motattack. Mät avståndet mellan de två figurerna. Förutsatt att de har den nödvändiga förflyttningsförmågan, så möts dom halvägs mellan deras nuvarande positioner. När en stormande figur blir motattackerad, beror resultatet av striden på snabba reflexer och reaktionstid. I händelse av en motattack, slår båda spelare en T20 var och lägger till figurens ledarskapsvärde. Figuren som får högst får attackera först. Sedan får den förlorande figuren attackera, om han fortfarande lever. Vanliga stormnings bonusar gäller båda kämparna i en strid som resulterat från en motstormning. Om båda figurerna fortfarande lever efter motstormningen gäller vanliga närstridsregler. Om du har andra väntande figurer än den som blir stormad, så får du inte motstorma med dom. En figur får bara motstorma figuren som stormat den. Du måste vänta tills din fiendes stormande figur utför sina attacker innan du får göra några närstrids handlingar.

### PARERA

En figur kan parera med vilket vapen som helst som går att använda i närstrid. Din figur försöker automatiskt att parera/undvika alla närstridsattacker (även de attacker från eldvapen som används i närstrid). Du behöver inte använda en handling för att parera; gör helt enkelt ett parerings slag för varje fiende attack.

För att lyckas med att parera måste du slå lika med eller under halva figurens NS värde (avrundat uppåt). Om slaget lyckas, så har figuren lyckats parera eller duckat undan från slaget, din figur skadas inte av attacken. Om styrkeskillnaden mellan två figurer i närstrid är 3 eller mer, så kan inte den svagare figuren parera den starkare figurens attacker.





## AKTUELL



## FIGURLISTA

De svenska förpackningarnas  
nummer börjar med <001-26>

### ENHETS FÖRPACKNINGAR (4 FIGURER PER BLISTER)

- 9501 Capitol infanterister
- 9502 Imperial Blood Berets
- 9503 Bauhaus Husar
- 9504 Mishima Samuraj
- 9505 Algeroth odöda legionärer #1
- 9506 Demnagonis välsignade legionärer
- 9507 Imperial Wolfbane Commandos
- 9508 Cybertronic Chassör
- 9509 Capitol special styrkor
- 9510 Cartel special agenter
- 9511 Algeroth odöda legionärer #2
- 9512 Brödraskaps soldater
- 9513 Algeroth Nekromutanter
- 9514 Ilian Tempelväktare
- 9515 Muawijhe skrikande legionärer
- 9516 Brödraskaps elitsoldater
- 9517 Semai kätterska legionärer

### STORA FIGURER (1 FIGUR PER BLISTER)

- 9601 Kardinal Dominic
- 9602 Algeroth nefarit
- 9603 Valpurgius, ärkemagus och Algeroth nefarit
- 9604 Algeroth Razid
- 9605 Algeroth Pretorian Stalker #1
- 9606 Algeroth Pretorian Stalker #2
- 9607 Brödraskaps Mortificator #1
- 9608 Brödraskaps Mortificator #2
- 9609 Algeroth Ezoghoul
- 9610 Nefarit av Nephrite
- 9611 Nefaritfursten Alakhai
- 9612 Demnagonis Curator
- 9613 Imperial necromower
- 9614 Cybertronic Attila III kyrassjär
- 9615 Demnagonis nefarit

- 9616 Ilian nefarit
- 9617 Muawijhe nefarit
- 9618 Muawijhe Zenitisk Själasklaktare
- 9619 Rams Air Cavalry
- 9620 Brödraskaps Mystiker
- 9621 Brödraskaps Konstens Väktare
- 9622 Algeroth Obefläckad furie
- 9623 Semai Nephrite
- 9624 Semai Callistonisk Inkräktare
- 9625 Algeroth Bio Gigant
- 9626 Cybertronic Eradicator Deathdroid
- 9627 Algeroth Ohelig Kannonad
- 9628 Cybertronic TA6500 lätt spanings fordon
- 9629 Brödraskaps dödsängel
- 9630 Capitol KA-67 Great Grey
- 9631 Capitol Purple Shark
- 9632 Algeroth Mercuriansk Maculator
- 9633 Cybertronic Attila Variant

### ENKLA FIGURER (1 FIGUR PER BLISTER)

- 9801 Capitol Kapten #1
- 9802 Capitol infanteri Sergeant
- 9803 Capitol infanterist med tungt vapen
- 9804 Imperial Blood Berets Captain
- 9805 Imperial Blood Berets Sergeant
- 9806 Imperial Blood Beret med tungt vapen
- 9807 Bauhaus Husar Kapitan
- 9808 Bauhaus Husar Sergeant #1
- 9809 Bauhaus Husar med tungt vapen
- 9810 Mishima Samuraj ledare
- 9811 Mishima Samuraj hjälte
- 9812 Mishima Samuraj med tungt vapen
- 9813 Imperial Wolfbane Commando hövding
- 9814 Imperial Wolfbane Commando hjälte

- 9815 Imperial Wolfbane Commando med tungt vapen
- 9816 Capitol Sea Lion Sergeant
- 9817 Capitol Sea Lion hjälte
- 9818 Capitol Sea Lion med tungt vapen
- 9819 Capitol Free Marine Sergeant
- 9820 Capitol Free Marine hjälte
- 9821 Capitol Free Marine med tungt vapen
- 9822 Cybertronic Chassör Sergeant
- 9823 Cybertronic Chassör hjälte
- 9824 Cybertronic Chassör med tungt vapen
- 9825 Bauhaus Husar Kapitan
- 9826 Capitol Kapten #2
- 9827 Imperial Wolfbane Commando m. hagelgevär
- 9828 Capitol hjälte
- 9829 Bauhaus Husar Sergeant #2
- 9830 Capitol infanteri Sergeant #2
- 9831 Imperial Blood Berets Sergeant #2
- 9832 Algeroth Nekromutant #1
- 9833 Algeroth Nekromutant #2
- 9834 Algeroth Centurion
- 9835 Brödraskaps Sergeant
- 9836 Brödraskaps Inquisitor
- 9837 Brödraskaps Trooper w/HW
- 9838 Ilian Övertempelväktare
- 9839 Brödraskaps Elit Soldat Sergeant
- 9840 Brödraskaps Elite Soldat med tungt vapen
- 9841 Kättare
- 9842 Brödraskaps helig krigare #1
- 9843 Brödraskaps helig krigare #2
- 9844 Brödraskaps helig krigare #3
- 9845 Brödraskaps helig krigare Sgt.
- 9846 Brödraskaps Assassin
- 9847 Brödraskaps Valkyria #1
- 9848 Brödraskaps Valkyria #2
- 9849 Brödraskaps Vestal
- 9850 Brotherhood Inkvisitor Majoris

FÖR MER INFORMATION OM HUR DU KAN FÅ TAG PÅ ETT EXEMPLAR AV WARZONE,  
KAN DU KONTAKTA:

Target Games AB  
Box 4628  
116 91 STOCKHOLM

E-post: [warzone@target.se](mailto:warzone@target.se). Tyvärr har vi inte möjlighet att svara på frågor per telefon.